RADEON™ 8500
RADEON™ 8500LE
RADEON™ 7500

Gebruikershandleiding

Versie 2.0

P/N 137-40293-20 Rev. A

Copyright © 2002, ATI Technologies Inc. Alle rechten voorbehouden.

ATI en alle namen van ATI-producten en -voorzieningen zijn handelsmerken en/of geregistreerde handelsmerken van ATI Technologies Inc. Alle overige bedrijfs- en/of productnamen zijn handelsmerken en/of geregistreerde handelsmerken van de respectieve eigenaars. De voorzieningen, prestaties en specificaties kunnen zonder voorafgaande kennisgeving worden gewijzigd. Het is mogelijk dat de grafische voorstelling van het product in dit document niet geheel overeenkomt met het eigenlijke product.

Verveelvoudiging van deze handleiding of delen daarvan, op welke wijze dan ook, zonder de uitdrukkelijke toestemming van ATI Technologies is ten strengste verboden.

Vrijwaring

Hoewel dit document met zorg is samengesteld, aanvaardt ATI Technologies Inc. geen aansprakelijkheid voor eventuele onderbreking van de dienst, bedrijfsonderbreking, verlies van handel of winstderving met betrekking tot de werking of het gebruik van de hardware, software of overige producten van ATI en de documentatie hierin vermeld, of voor enige financiële, incidentele of gevolgschade in verband met de levering, prestaties of het gebruik van de hardware, software of overige producten van ATI en de documentatie hierin vermeld.

ATI Technologies Inc. behoudt zich het recht voor producten of systemen hierin vermeld zonder voorafgaande kennisgeving te wijzigen om de betrouwbaarheid, werking of het ontwerp hiervan te verbeteren. ATI wijst, met betrekking tot de producten van ATI waarnaar in dit document wordt verwezen, alle garanties van de hand, hetzij uitdrukkelijk hetzij impliciet, daaronder begrepen maar niet beperkt tot impliciete garanties betreffende de verhandelbaarheid en geschiktheid voor een bepaald doel en garanties dat onderhavige producten niet inbreukmakend zijn.

Kennisgeving

MACROVISION

A.Voor de Amerikaanse patentnummers 4.631.603, 4.577.216, 4.819.098 en 4.907.093 werd een licentie verleend voor gebruik in besloten kring.

B.Het volgende bericht moet in de gedrukte documentatie die samen met het product wordt geleverd, op een geschikte plaats worden ingevoegd:

Dit product bevat technologie voor copyrightbescherming waarop bepaalde Amerikaanse patenten en andere intellectuele eigendomsrechten van Macrovision Corporation en anderen van toepassing zijn. Het gebruik van deze technologie voor copyrightbescherming is alleen toegestaan met toestemming van Macrovision Corporation en is uitsluitend bedoeld voor thuisgebruik en gebruik in besloten kring, tenzij anders overeengekomen met Macrovision Corporation. U mag het product niet onderwerpen aan reverse-engineering of disassembleren.

Inhoud

Introductie 1

Beknopt overzicht van de voorzieningen 2

Radeon™ 7500 2

Radeon™ 8500 en Radeon™ 8500LE 2

Softwarepakket Catalyst van ATI 3

Meerdere beeldschermen en 3D-spelervaring 3

Direct 3D® en OpenGL® 3

HydraVision™ 4

Meerdere beeldschermen 5

Monitor(s) aansluiten 5

Beeldschermconfiguraties 6

Softwarepakket Catalyst™ 7

Het tabblad ATI Weergaves 7

Secundaire beeldschermen in-/uitschakelen 8

Modus Uitgebreid bureaublad inschakelen 8

Dynamische toewijzing van beeldschermen 8

Virtuele positie van beeldschermen wijzigen 10

Ratiometrische uitbreiding 10

Het tabblad ATI Kleur 11

Het tabblad ATI Opties 13

Het tabblad ATI Overlapping 14

Video-overlapping 14

Configuratiescherm Direct 3D® 16

Hoofd- en aangepaste instellingen 16

Compatibiliteitsinstellingen voor Direct 3D® 19

Configuratiescherm OpenGL® 21

Hoofd- en aangepaste instellingen 21

Compatibiliteitsinstellingen voor OpenGL® 24

TV-uit gebruiken 25

PC-weergave op een TV weergeven 25

Kaart op TV of videorecorder aansluiten 26

Windows® starten met ingeschakelde TV-weergave 27

SCART-connectors gebruiken met Europese TV's 27

TV-weergave in-/uitschakelen 27

TV-uit gebruiken en aanpassen 28

TV-weergave niet gebruiken 28

Monitor versus TV-weergave 28
Monitorweergave aanpassen 29
Tekst op een TV weergeven 29
Randvervorming beperken 30
Beeldschermconfiguraties wijzigen 31
Spellen en toepassingen gebruiken 31

Introductie

De RADEON™-familie grafische versnellers geniet u van een verbluffende 3D-beeldkwaliteit.

- Ontworpen en samengesteld door ATI Technologies Inc.
- Aangedreven door de RADEON™ Graphics Processing Unit (GPU).
- Fantastische 3D-spelprestaties.
- Ondersteuning voor OpenGL®-toepassingen.
- Ondersteuning voor Direct 3D®-toepassingen.
- Hoge resolutie in 3D tot 2048x1536.
- Optimale prestaties voor alle huidige en toekomstige toepassingen.
- Ondersteuning voor TV-uit zodat u de PC op een TV of videorecorder kunt aansluiten.

Beknopt overzicht van de voorzieningen

Radeon™ 7500

De RADEON™ 7500 voorziet de huidige veeleisende grafische 3D-toepassingen van een versnelling met hoge prestaties. U beschikt over de volgende voorzieningen:

- VIDEO IMMERSION™ biedt toonaangevende functionaliteit voor het afspelen van DVD en decoderen van digitale TV
- CHARISMA ENGINE™ is de hoofd-GPU en drijft de versnelling aan die de huidige 3D-spellen en -toepassingen vereisen
- PIXEL TAPESTRY™ waarmee tot 3 structuren tegelijk aan een complexe 3D-spelscène worden toegevoegd
- Ondersteuning voor twee monitors
- Ondersteuning voor TV-uit
- Ondersteuning voor digitaal LCD-scherm

Radeon™ 8500 en Radeon™ 8500LE

Naast de voorzieningen van de RADEON™ 7500 bevat het RADEON™ 8500-gamma de volgende voorzieningen:

- TRUFORM™ is de technologie waarmee de gekromde oppervlakken van 3D-objecten nog vloeiender en meer levensecht ogen
- SMARTSHADER™ is de technologie waarmee de visuele eigenschappen van materialen, zoals glas, metaal of hout, realistisch worden weergegeven en die voor 3D-diepte zorgt door de schaduw van objecten te genereren
- SMOOTHVISION™ biedt de gebruiker meerdere niveaus voor het reduceren van scherpe randen van 3D-beelden, zodat de gebruiker de spelervaring kan configureren voor een hoge kwaliteit of hoge prestatie
- PIXEL TAPESTRY™ II biedt een nog krachtigere 3D-beeldopbouw
- Ondersteuning voor digitaal LCD-scherm (alleen RADEON™ 8500)

Softwarepakket Catalyst van ATI

Meerdere beeldschermen en 3D-spelervaring

Het softwarepakket Catalyst™ van ATI biedt functionaliteit voor meerdere beeldschermen en geavanceerde grafische voorzieningen, zoals TRUFORM™, voor de ultieme 3D-spelervaring. Raadpleeg voor assistentie bij de installatie van het softwarepakket Catalyst™ de handleiding **Aan de slag**.

Het softwarepakket Catalyst™ installeert de ATI-tabbladen voor het beeldscherm. U opent deze tabbladen via het onderdeel **Beeldscherm** in het Configuratiescherm van Windows® door op het tabblad **Instellingen** op de knop **Geavanceerd...** te klikken. Raadpleeg voor meer informatie over elk tabblad van ATI **Softwarepakket Catalyst™ op pagina 7**.

Direct 3D® en OpenGL®

Het softwarepakket Catalyst™ ondersteunt tevens de meest recente versie van Direct 3D® en OpenGL®. Veel nieuwe 3D-spellen en de meest recente versies van oudere spellen, komen virtueel tot leven met de geavanceerde Direct 3D®- of OpenGL® -voorzieningen. Spelers kunnen de instellingen fijnafstellen voor de ultieme ervaring in 3D-beeldkwaliteit of 3D-spelprestatie.

De tabbladen Direct 3D® en OpenGL® van ATI zijn beschikbaar via het onderdeel **Beeldscherm** van het Configuratiescherm van Windows® door op het tabblad **Instellingen** op de knop **Geavanceerd...** te klikken.

Raadpleeg voor meer informatie over de tabbladen Direct 3D® en OpenGL® **Configuratiescherm Direct 3D® op pagina 16**, en **Configuratiescherm OpenGL® op pagina 21**.

HydraVision™

Naast de functionaliteit voor meerdere beeldschermen bevat het softwarepakket Catalyst™ van ATI HydraVision™, de geavanceerde voorziening voor het beheer van meerdere monitors. Raadpleeg voor meer informatie over HydraVision™ het pdf-bestand **HydraVision™ Gebruikershandleiding** op de installatie-cd van ATI.

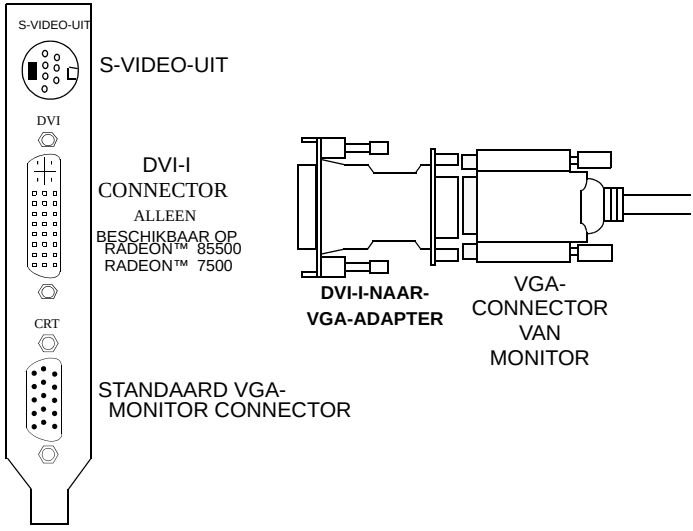
Meerdere beeldschermen

Monitor(s) aansluiten

De RADEON™ 8500 en RADEON™ 7500 bieden hardwareondersteuning voor één DVI-I-monitor of twee VGA-monitors met behulp van de meegeleverde DVI-I-naar-VGA-adapter. U kunt het bureaublad ook uitbreiden op een TV met behulp van de s-video-uit.

Sluit de monitorkabel aan op de kaart (als u met meerdere monitors werkt, verbindt u de kabels met de geschikte connectors). **Zet vervolgens de PC en monitor(s) aan**.

U kunt een LCD-scherm **rechtstreeks** op de kaart aansluiten met de DVI-I-connector. Als u een VGA-monitor met de DVI-I-connector wilt aansluiten, plaatst u een DVI-I-naar-VGA-adapter in de DVI-I-connector. Vervolgens plaatst u de monitorkabel in de adapter (zie hieronder).



Wanneer u meerdere monitors gebruikt met één kaart, is een van de monitors steeds ingesteld als **primaire** monitor. Alle overige monitors worden als **secundaire** monitors aangeduid.

Beeldschermconfiguraties

De RADEON™-kaart biedt functionaliteit voor twee beeldschermen en TV-uit. De volgende tabel bevat een overzicht van de diverse mogelijkheden voor het aansluiten van beeldschermen op de kaart.

Beeldschermconfiguratie	Gebruikte connector(s)	Opmerkingen
Eén CRT-beeldscherm	VGA-connector **OF** DVI-I-connector met DVI-I-naar-VGA-adapter	CRT (cathode ray tube) - analoge monitor met kathodestraalbuis
Eén DFP-beeldscherm	DVI-I-connector **(niet beschikbaar op de RADEON™ 8500LE)**	DFP (digital flat panel) - digitaal LCD-scherm
Eén TV	S-video-uit	De S-video-uit ondersteunt tevens een samengestelde aansluiting via de S-video-naar-composite adapter.
CRT-beeldscherm + TV	VGA-connector + S-video-uit	Deze configuratie wordt niet ondersteund als het CRT-beeldscherm is aangesloten op een DVI-I-connector via de DVI-I-naar-VGA-adapter
DFP-beeldscherm + TV	DVI-I-connector + S-video-uit	
CRT-beeldscherm + DFP-beeldscherm	VGA-connector + DVI-I-connector	
CRT-beeldscherm + CRT-beeldscherm	VGA-connector + DVI-I-connector met DVI-I-naar-VGA-adapter	De DVI-I-connector kan een CRT-beeldscherm ondersteunen met een DVI-I-naar-VGA-adapter
CRT-beeldscherm + DFP-beeldscherm + TV	VGA-connector + DVI-I-connector + S-video-uit	De TV-weergave “kloont” het beeld van een van de overige twee beeldschermen.
CRT-beeldscherm + CRT-beeldscherm + TV	DEZE CONFIGURATIE WORDT NIET ONDERSTEUND	

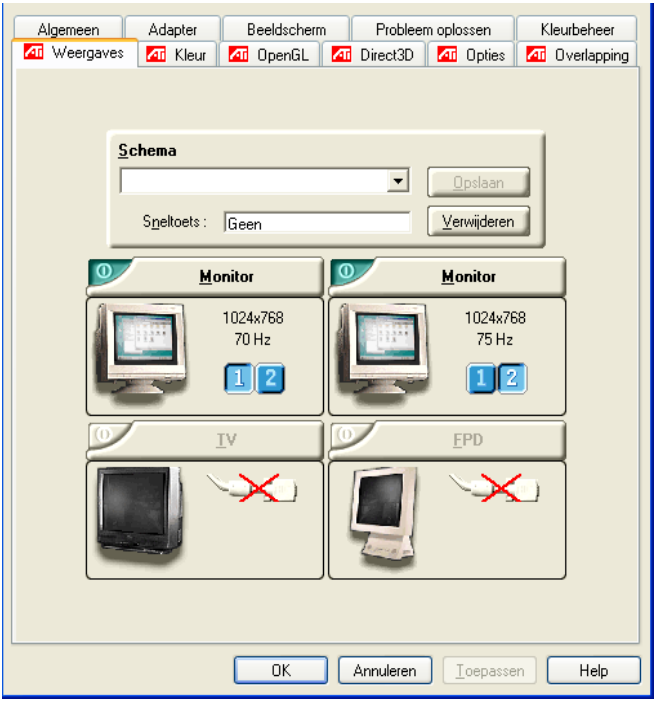
Softwarepakket Catalyst™

De volgende sectie bevat informatie over elk tabblad van ATI dat beschikbaar is na de installatie van het softwarepakket Catalyst™.

Bepaalde voorzieningen die hierna worden voorgesteld, worden mogelijk niet ondersteund door alle besturingssystemen en/of worden mogelijk anders weergegeven.

Het tabblad ATI Weergaves

Op het tabblad ATI Weergaves vindt u de voorzieningen voor meerdere monitors. Hier schakelt u weergaveapparaten in of uit en wisselt u de toewijzing van **primaire** en **secundaire** beeldschermen.



Secundaire beeldschermen in-/uitschakelen

1. Open het **Configuratiescherm** van Windows®. Dubbelklik op **Beeldscherm**.
2. Klik op het tabblad **Instellingen** en vervolgens op de knop **Geavanceerd...**.
3. Klik op het tabblad **ATI Weergaves**.
4. Klik op de knop voor het weergaveapparaat dat u wilt in- of uitschakelen.
5. Klik op **OK** of **Toepassen** om de wijzigingen op te slaan.

Modus Uitgebreid bureaublad inschakelen

1. Open het **Configuratiescherm** van Windows®. Dubbelklik op **Beeldscherm**.
2. Klik op het tabblad **Instellingen**.
3. Klik op het monitorpictogram voor het beeldscherm waarop u het bureaublad wilt uitbreiden.
4. Klik op **Ja** om het geselecteerde beeldscherm in te schakelen.
5. Schakel het selectievakje **Het Windows-bureaublad uitbreiden naar deze monitor** in (Windows® plaatst het daar mogelijk automatisch).
6. Klik op **OK** of **Toepassen** om de wijzigingen op te slaan.

Dynamische toewijzing van beeldschermen

U kunt de toewijzing van het **primaire** en **secundaire** beeldscherm direct wijzigen. U hoeft de

PC niet opnieuw op te starten. Wanneer u de toewijzing van het **primaire** beeldscherm wilt wijzigen, moeten ten minste één **secundair** beeldscherm en de modus Uitgebreid bureaublad zijn ingeschakeld.

Raadpleeg voor informatie over het inschakelen van een secundair beeldscherm de sectie Secundaire beeldschermen in-/uitschakelen..

Als u de modus Uitgebreid bureaublad wilt inschakelen, raadpleegt u de sectie Modus Uitgebreid bureaublad inschakelen.

1. Open het **Configuratiescherm** van Windows®. Dubbelklik op **Beeldscherm**.
2. Klik op het tabblad **Instellingen** en vervolgens op de knop **Geavanceerd...**.
3. Klik op het tabblad **ATI Weergaves**.

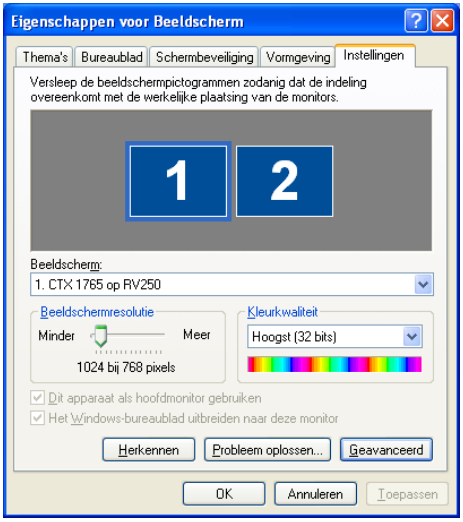
Het tabblad ATI Weergaves geeft de actieve beeldschermen weer. Voor het primaire beeldscherm is de knop ingedrukt. Als u de toewijzing van de beeldschermen wilt wijzigen, klikt u op de knop van het primaire beeldscherm of klikt u op de knop van het andere weergaveapparaat.

In Windows® 2000 en Windows® NT4.0, als u op de knop klikt, worden de primaire en secundaire monitors opnieuw toegewezen. Als u op de knop klikt, maakt u een kloon of kopie van het primaire beeldscherm op het secundaire beeldscherm. Als u op de knop klikt, wordt het bureaublad uitgebreid naar een secundair beeldscherm rechts van het primaire beeldschern. Als u op de knop klikt, wordt het bureaublad uitgebreid naar een secundair beeldscherm onder het primaire beeldscherm.

4. Klik op **OK** of **Toepassen** om de wijzigingen op te slaan.

Virtuele positie van beeldschermen wijzigen

1. Klik en sleep het gewenste monitorpictogram op het tabblad **Instellingen** naar de gewenste positie. U kunt bijvoorbeeld het secundaire beeldscherm slepen en links van het primaire beeldscherm plaatsen, zodat het virtueel links wordt geplaatst (zie hieronder).
2. Klik op **OK** of **Toepassen** om de wijzigingen op te slaan.

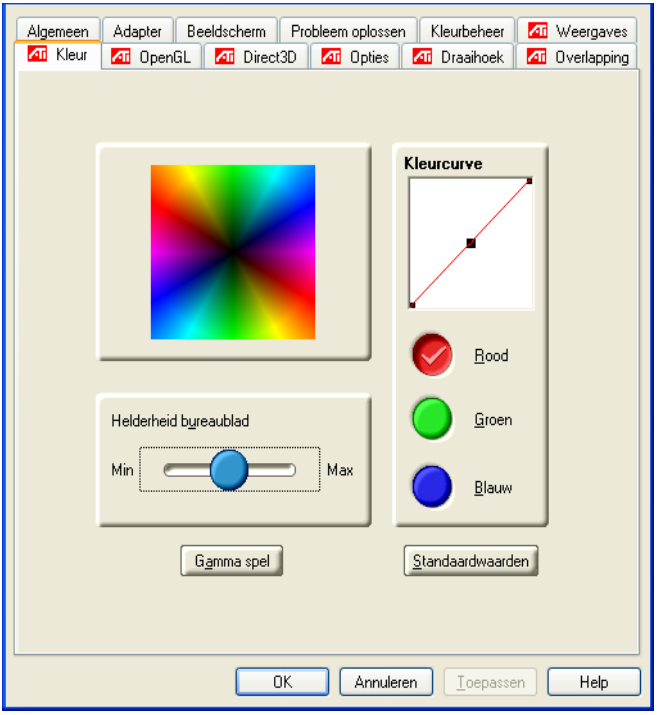


Ratiometrische uitbreiding

De RADEON™-kaart biedt ratiometrische uitbreiding (of ook: schaalaanpassing voor digitaal scherm). Hiermee kunt u een beeld met lage resolutie uitbreiden naar een scherm met hoge resolutie. Ratiometrische uitbreiding is alleen beschikbaar op het **primaire** beeldscherm. Als een FPD-monitor als secundair beeldscherm is ingesteld, is de modus Uitgebreid bureaublad uitgeschakeld en is de resolutie kleiner dan de oorspronkelijke resolutie van de FPD-monitor. Hierdoor wordt de gecentreerde modus standaard ingesteld voor de FDP-monitor.

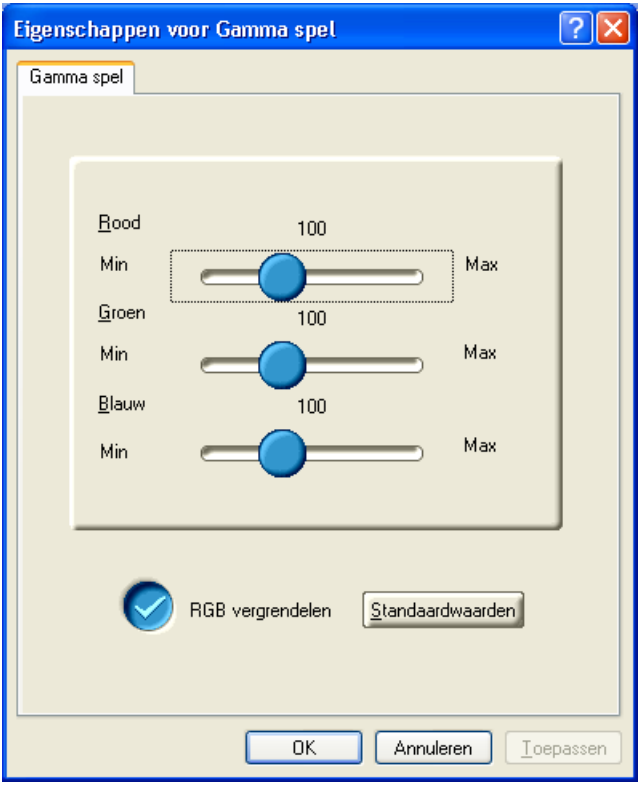
Het tabblad ATI Kleur

Op het tabblad ATI Kleur kunt u de kleurinstellingen aanpassen. U kunt de rode, groene en blauwe weergavekleuren wijzigen. U kunt tevens de helderheid van het bureaublad en het gamma van het spel (helderheid) wijzigen.



Het tabblad ATI Kleur	
Helderheid bureaublad	Hiermee kunt u de helderheid van het bureaublad verhogen of verlagen. Hoe hoger de gammawaarde, des te hoger de helderheid van het beeldscherm.
Kleurcurve	U kunt de geselecteerde kleur (selectievakje Rood, Groen of Blauw) aanpassen door de kleurcurve met de muis te verplaatsen.
Gamma spel	Met deze knop opent u de Eigenschappen voor Gamma spel.
Standaardwaarden	Met deze knop kunt u de standaardwaarden voor de helderheid van het bureaublad en kleurinstellingen herstellen.

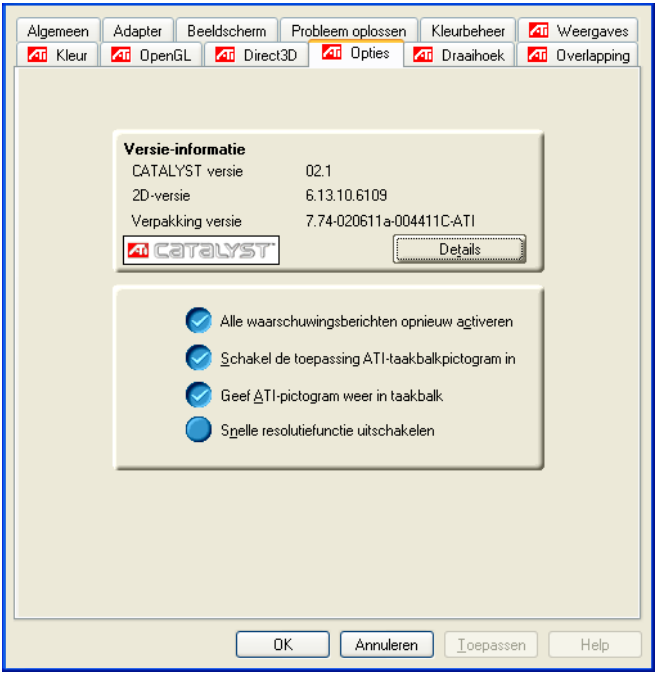
Als u op de knop **Gamma spel** klikt, wordt het dialoogvenster Eigenschappen voor Gamma spel geopend.



Eigenschappen voor Gamma spel	
Rood Groen Blauw	Met deze schuifregelaars kunt u de kleurhelderheid verhogen of verlagen voor Direct 3D- en OpenGL-spellen die in de modus Volledig scherm worden uitgevoerd. (Opmerking: Gamma spel wordt NIET ondersteund door Windows NT 4.0)
RGB vergrendelen	Schakel dit selectievakje uit om de schuifregelaars afzonderlijk aan te passen. Schakel dit selectievakje in om de drie schuifregelaars tegelijk aan te passen.
Standaard-waarden	Met deze knop kunt u de standaardwaarden voor Gamma spel herstellen.

Het tabblad ATI Opties

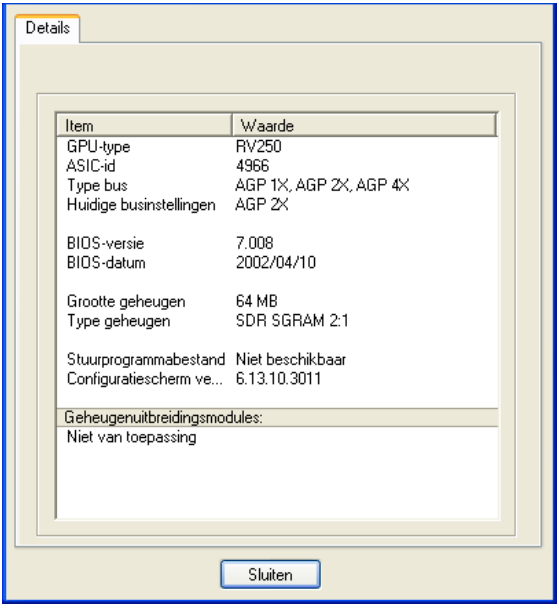
Het tabblad ATI Opties bevat gedetailleerde informatie over het stuurprogramma en geeft toegang tot de specificaties van de kaart. U kunt hier bovendien het ATI-taakbalkpictogram in- of uitschakelen.



Het tabblad ATI Opties	
Versie-informatie	Hieronder vindt u het versienummer van Catalyst en 2D, en informatie over de versie van het stuurprogramma.
Details	Met deze knop krijgt u toegang tot het tabblad Details met een overzicht van de hardware- en stuurprogrammagegevens van de kaart.
Alle waarschuwings-berichten opnieuw activeren	Hiermee kunt u uitgeschakelde waarschuwingsberichten opnieuw activeren.
Schakel de toepassing ATI-taakbalkpictogram in	Als u dit selectievakje uitschakelt, schakelt u de ATI-taakbalktoepassingen uit en verwijdert u het ATI-pictogram uit het systeemvak.

Geef ATI-pictogram weer in taakbalk	Als u dit selectievakje uitschakelt, verwijdert u het ATI-pictogram uit het systeemvak zonder dat u de ATI-pictogramtoepassingen uitschakelt.
Snelle resolutiefunctie uitschakelen	U krijgt toegang tot de snelle resolutiefunctie door met de linkermuisknop in het systeemvak op het ATI-pictogram te klikken. Als u dit selectievakje inschakelt, wordt de functie uitgeschakeld.

Als u op de knop **Details** klikt, krijgt u toegang tot het tabblad Details.



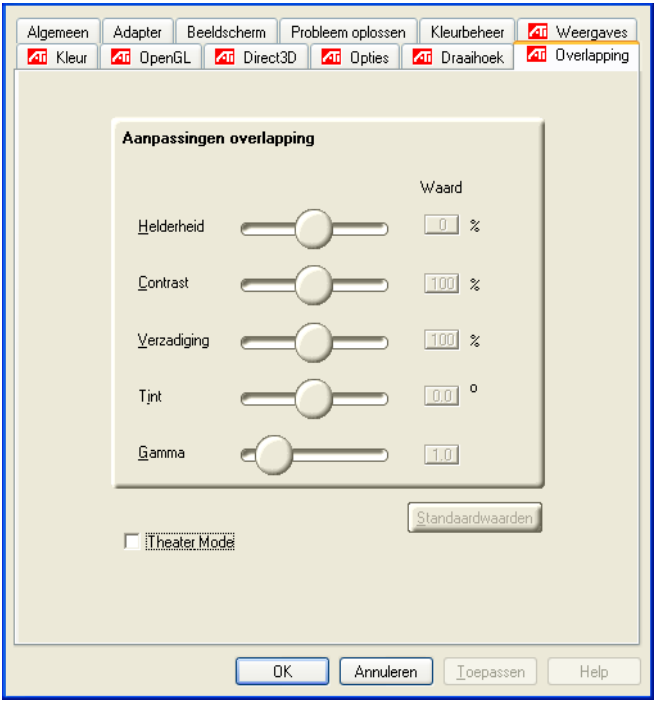
Het tabblad ATI Overlapping

Op het tabblad ATI Overlapping kunt u de eigenschappen Helderheid, Contrast, Verzadiging, Tint en Gamma voor de video-overlapping configureren.

Video-overlapping

Met video-overlapping kunt u bewegende beelden (full-motion video) op de PC weergeven. Video-

overlapping is echter alleen beschikbaar op het **primaire** beeldscherm**.** De besturingselementen voor video-overlapping worden automatisch geactiveerd tijdens de weergave van videobestandstypes die overlappingsaanpassingen ondersteunen.



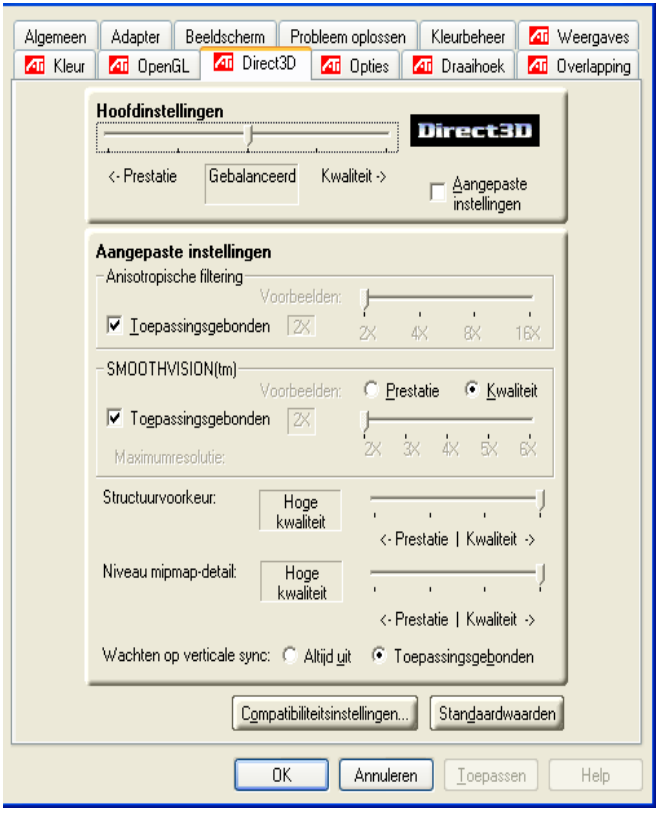
Het tabblad ATI Overlapping	
Helderheid	Met deze schuifregelaar kunt u de helderheid van het videobeeld aanpassen.
Contrast	Met deze schuifregelaar kunt u het contrast van het videobeeld aanpassen.
Verzadiging	Met deze schuifregelaar kunt u de levendigheid van de kleur aanpassen. Als u de schuifregelaar uiterst links plaatst, verdwijnen de kleuren en wordt het beeld zwart-wit.
Tint	Met deze schuifregelaar kunt u de zuiverheid van de rode, groene en blauwe kleurcomponenten aanpassen.
Gamma	Met deze schuifregelaar kunt u de algemene intensiteit van het videobeeld aanpassen.
Standaard-waarden	Met deze knop kunt u de standaardwaarden voor overlapping herstellen.

Configuratiescherm Direct 3D®

Op dit tabblad kunnen spelers de instellingen van de Direct 3D®-spellen fijnafstellen.

Hoofd- en aangepaste instellingen

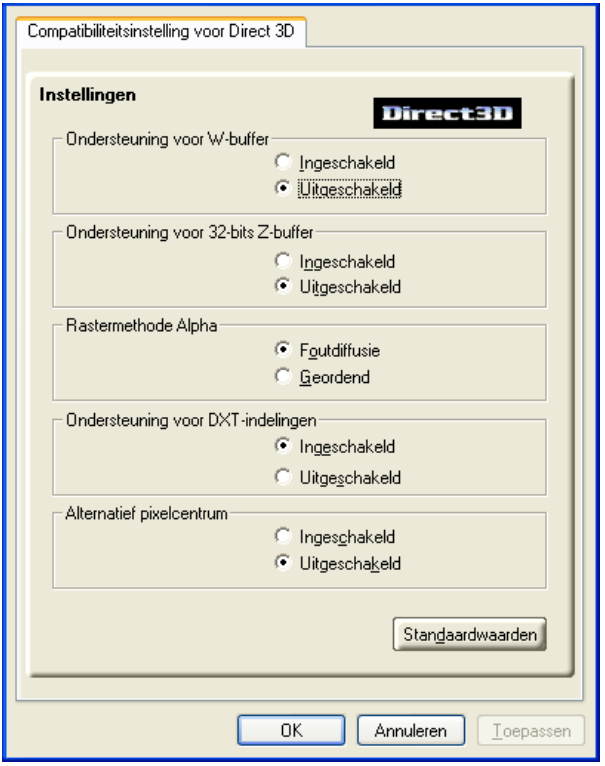
Onder **Hoofdinstellingen** kunt u de algemene prestaties maximaliseren door de schuifregelaar naar links te slepen of kunt u de algemene beeldkwaliteit verhogen door de schuifregelaar naar rechts te slepen..



Hoofdinstellingen (schuifregelaar)	Hiermee bepaalt u welke voorzieningen van de toepassing u wilt benadrukken. Als u de schuifregelaar naar links verplaatst, worden de prestaties van de toepassing geoptimaliseerd. Als u de schuifregelaar daarentegen naar rechts verplaatst, zorgt u voor een uitstekende 3D-beeldkwaliteit. Door deze schuifregelaar tussen de verschillende posities te verplaatsen, wordt elke schuifregelaar in het deelvenster Aangepaste instellingen afzonderlijk gewijzigd.
Aangepaste instellingen (selectievakje)	Wanneer het selectievakje **Aangepaste instellingen** is ingeschakeld, is de schuifregelaar Hoofdinstellingen uitgeschakeld, zodat u alle overige schuifregelaars in het deelvenster Aangepaste instellingen afzonderlijk kunt verplaatsen. Door deze schuifregelaars afzonderlijk in te stellen, bepaalt u volledig zelf de voorzieningen van de toepassing. Het gebruik van Aangepaste instellingen is alleen aanbevolen voor ervaren gebruikers.
Anisotropische filtering (selectievakje)	Anisotropische filtering is gebaseerd op een techniek voor structuurfiltering die meerdere structuurvoorbeelden samenvoegt. Als u **Toepassingsgebonden** inschakelt, is de kwaliteit van de structuren hoger en treedt slechts een gering prestatieverlies op.
Anisotropische filtering (schuifregelaar)	Voor anisotropische filtering wordt een variërend aantal voorbeelden gebruikt. Als u deze schuifregelaar naar rechts verplaatst, zorgt een groter aantal voorbeelden voor een verhoging van de uiteindelijke beeldkwaliteit. Met 16X kiest u voor het hoogst mogelijke aantal structuurvoorbeelden, wat voor gedetailleerde en heldere beelden zorgt.
SMOOTH-VISION (selectievakje)	Met SmoothVision (anti-aliasing) verdwijnen de scherpe randen van 3D-beelden en verbetert de beeldkwaliteit, wat zorgt voor vloeiende, natuurgetrouwe objecten. Als u **Toepassingsgebonden** inschakelt, is de beeldkwaliteit hoger en treedt slechts een gering prestatieverlies op.
SMOOTH-VISION Prestatie (keuzerondje)	Als u het keuzerondje **Prestatie** selecteert, zijn de prestaties voor 3D-spellen optimaal en is het verlies aan 3D-beeldkwaliteit gering. De maximumresolutie wordt automatisch aangegeven.
SMOOTH-VISION Kwaliteit (keuzerondje)	Als u het keuzerondje **Kwaliteit** selecteert, is de kwaliteit van 3D-beelden optimaal en het prestatieverlies voor 3D-spellen gering. De maximumresolutie wordt automatisch aangegeven.

SMOOTH-VISION (schuifregelaar)	Met SmoothVision kunt u anti-aliasing toepassen met verschillende voorbeeldpatronen en -punten zoals 2X of 4X. Als u de schuifregelaar naar rechts verplaatst, neemt het aantal gebruikte voorbeelden toe, wat voor zeer natuurgetrouwe 3D-beelden zorgt.
Structuur-voorkeur (schuifregelaar)	Hiermee kunt u bepalen of de structuren van de toepassing een hoge kwaliteit of prestatie vereisen. Als u de schuifregelaar naar rechts verplaatst, zorgt de toepassing voor de hoogst mogelijke beeldkwaliteit. Als u de schuifregelaar naar links verplaatst, wordt de nadruk gelegd op de prestatie, maar met behoud van een goede beeldkwaliteit.
Niveau mipmap-detail (schuifregelaar)	Hiermee kunt u de structuurkwaliteit van de mipmaps bepalen die de toepassing gebruikt. Mipmaps bestaan uit een verzameling structuren van dezelfde afbeelding maar met verschillende grootte. Wanneer de gebruiker dichter bij een 3D-object komt, dient de beeldkwaliteit toe te nemen, wat een structuur met hogere kwaliteit van dezelfde afbeelding vereist. De basismipmap is de structuur met de hoogste kwaliteit en alle volgende mipmaps zijn kleinere structuren van dezelfde afbeelding. Als u de schuifregelaar naar rechts verplaatst, wordt een basismipmap met een hogere kwaliteit geselecteerd, zodat de toepassing voor de hoogst mogelijke beeldkwaliteit zorgt. Als u de schuifregelaar naar links verplaatst, wordt een mipmap met een lagere kwaliteit geselecteerd, zodat de toepassing optimaal presteert.
Wachten op verticale sync	Met Wachten op verticale sync verlaagt u de beeldsnelheid voor spellen in een volledig scherm, maar beperkt u de beeldverscheuring die kan optreden bij een hogere beeldsnelheid. Als u het keuzerondje **Toepassingsgebonden** selecteert, bepaalt de toepassing of de beelden met de vernieuwingsfrequentie van de monitor worden weergegeven of niet. Als u het keuzerondje **Altijd uit** selecteert, wordt de toepassing met de hoogst mogelijke beeldsnelheid uitgevoerd, ongeacht de vernieuwingsfrequentie van de monitor, die gewoonlijk lager is dan de beeldsnelheid waarmee de toepassing wordt uitgevoerd.
Compatibiliteits-instellingen	Met deze knop krijgt u toegang tot geavanceerde instellingen waarmee u compatibiliteitsproblemen voor een aantal specifieke Direct3D-toepassingen kunt oplossen.
Standaard-waarden	Met deze knop kunt u de standaardwaarden voor Direct3D-instellingen herstellen.

Compatibiliteitsinstellingen voor Direct 3D®



Ondersteuning voor W-buffer	Hiermee schakelt u ondersteuning voor de W-buffer in voor 3D-spellen. U wordt aanbevolen de functie uit te schakelen voor spellen die deze niet ondersteunen. Bepaalde toepassingen vereisen de grotere precisie van de W-buffermethode en vertonen beeldfouten als de W-buffer niet is ingeschakeld.
Ondersteuning voor 32-bits Z-buffer	De diepte van de Z-buffer bedraagt 16-bits, 24-bits of 32-bits. 16 en 24 zijn standaard geselecteerd zodat toepassingen optimaal presteren. Aangezien slechts weinig toepassingen een 32-bits Z-buffer vereisen, is deze functie in de meeste gevallen uitgeschakeld.

Rastermethode Alpha	Wanneer toepassingen zowel rasteren als alphablending gebruiken, kunnen zichtbare beeldfouten optreden. Met deze optie bepaalt u hoe de toepassing beide functies tegelijk verwerkt. In de meeste gevallen wordt deze situatie met Foutdiffusie vrij goed verwerkt, maar in een aantal gevallen wordt u aanbevolen Geordend te selecteren.
Ondersteuning voor DXT-indelingen	Als u deze functie inschakelt, kunnen toepassingen dit type indeling gebruiken. Een aantal toepassingen ondersteunt slechts een beperkt aantal indelingen. Als u het keuzerondje **Uitgeschakeld** selecteert, ondersteunt het stuurprogramma geen DXT-indelingen, zodat het aantal ondersteunde indelingen is beperkt.
Alternatief pixelcentrum	Hiermee kunt u problemen voorkomen met bepaalde D3D-spellen die verticale en horizontale lijnen weergeven rond structuren, of met tekst die fout wordt weergegeven. U gebruikt deze instelling best alleen als de vermelde symptomen optreden, aangezien de instelling problemen kan veroorzaken voor andere spellen.
Standaard-waarden	Met deze knop kunt u de standaardwaarden voor de compatibiliteitsinstellingen van Direct 3D herstellen.

Configuratiescherm OpenGL®

Op dit tabblad kunnen spelers de instellingen voor OpenGL® spellen fijnafstellen.

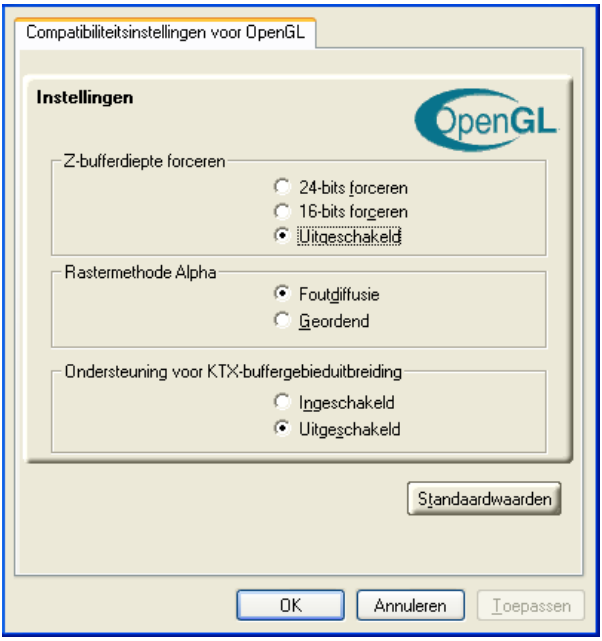
Hoofd- en aangepaste instellingen

Onder **Hoofdinstellingen** kunt u de algemene prestaties maximaliseren door de schuifregelaar naar links te slepen of kunt u de algemene beeldkwaliteit verhogen door de schuifregelaar naar rechts te slepen.

Hoofd-instellingen (schuifregelaar)	Hiermee bepaalt u welke voorzieningen van de toepassing u wilt benadrukken. Als u de schuifregelaar naar links verplaatst, worden de prestaties van de toepassing geoptimaliseerd. Als u de schuifregelaar daarentegen naar rechts verplaatst, zorgt u voor een uitstekende 3D-beeldkwaliteit. Door deze schuifregelaar tussen de verschillende posities te verplaatsen, wordt elke schuifregelaar in het deelvenster Aangepaste instellingen afzonderlijk gewijzigd.
Aangepaste instellingen (selectievakje)	Wanneer het selectievakje **Aangepaste instellingen** is ingeschakeld, is de schuifregelaar Hoofdinstellingen uitgeschakeld, zodat u alle overige schuifregelaars in het deelvenster Aangepaste instellingen afzonderlijk kunt verplaatsen. Door deze schuifregelaars afzonderlijk in te stellen, bepaalt u volledig zelf de voorzieningen van de toepassing. Het gebruik van Aangepaste instellingen is alleen aanbevolen voor ervaren gebruikers.
Anisotro-pische filtering (selectievakje)	Anisotropische filtering is gebaseerd op een techniek voor structuurfiltering die meerdere structuurvoorbeelden samenvoegt. Als u **Toepassingsgebonden** inschakelt, is de kwaliteit van de structuren hoger en treedt slechts een gering prestatieverlies op.
Anisotropische filtering (schuifregelaar)	Voor anisotropische filtering wordt een variërend aantal voorbeelden gebruikt. Als u deze schuifregelaar naar rechts verplaatst, zorgt een groter aantal voorbeelden voor een verhoging van de uiteindelijke beeldkwaliteit. Met 16X kiest u voor het hoogst mogelijke aantal structuurvoorbeelden, wat voor gedetailleerde en heldere beelden zorgt.
SMOOTH-VISION (selectievakje)	Met SmoothVision (anti-aliasing) verdwijnen de scherpe randen van 3D-beelden en verbetert de beeldkwaliteit, wat zorgt voor vloeiende, natuurgetrouwe objecten. Als u **Toepassingsgebonden** inschakelt, is de beeldkwaliteit hoger en treedt slechts een gering prestatieverlies op.
SMOOTH-VISION Prestatie (keuzerondje)	Als u het keuzerondje **Prestatie** selecteert, zijn de prestaties voor 3D-spellen optimaal en is het verlies aan 3D-beeldkwaliteit gering. De maximumresolutie wordt automatisch aangegeven.
SMOOTH-VISION Kwaliteit (keuzerondje)	Als u het keuzerondje **Kwaliteit** selecteert, is de kwaliteit van 3D-beelden optimaal en het prestatieverlies voor 3D-spellen gering. De maximumresolutie wordt automatisch aangegeven.

SMOOTH-VISION (schuifregelaar)	Met SmoothVision kunt u anti-aliasing toepassen met verschillende voorbeeldpatronen en -punten zoals 2X of 4X. Als u de schuifregelaar naar rechts verplaatst, neemt het aantal gebruikte voorbeelden toe, wat voor zeer natuurgetrouwe 3D-beelden zorgt.
Structuur-voorkeur (schuifregelaar)	Hiermee kunt u bepalen of de structuren van de toepassing een hoge kwaliteit of prestatie vereisen. Als u de schuifregelaar naar rechts verplaatst, zorgt de toepassing voor de hoogst mogelijke beeldkwaliteit. Als u de schuifregelaar naar links verplaatst, wordt de nadruk gelegd op de prestatie, maar met behoud van een goede beeldkwaliteit.
Niveau mipmap-detail (schuifregelaar)	Hiermee kunt u de structuurkwaliteit van de mipmaps bepalen die de toepassing gebruikt. Mipmaps bestaan uit een verzameling structuren van dezelfde afbeelding maar met verschillende grootte. Wanneer de gebruiker dichter bij een 3D-object komt, dient de beeldkwaliteit toe te nemen, wat een structuur met hogere kwaliteit van dezelfde afbeelding vereist. De basismipmap is de structuur met de hoogste kwaliteit en alle volgende mipmaps zijn kleinere structuren van dezelfde afbeelding. Als u de schuifregelaar naar rechts verplaatst, wordt een basismipmap met een hogere kwaliteit geselecteerd, zodat de toepassing voor de hoogst mogelijke beeldkwaliteit zorgt. Als u de schuifregelaar naar links verplaatst, wordt een mipmap met een lagere kwaliteit geselecteerd, zodat de toepassing optimaal presteert.
Wachten op verticale sync	Met Wachten op verticale sync verlaagt u de beeldsnelheid voor spellen in een volledig scherm, maar beperkt u de beeldverscheuring die kan optreden bij een hogere beeldsnelheid. Als u het keuzerondje**Toepassingsgebonden** selecteert, bepaalt de toepassing of de beelden met de vernieuwingsfrequentie van de monitor worden weergegeven of niet. Als u het keuzerondje**Altijd uit** selecteert, wordt de toepassing met de hoogst mogelijke beeldsnelheid uitgevoerd, ongeacht de vernieuwingsfrequentie van de monitor, die gewoonlijk lager is dan de beeldsnelheid waarmee de toepassing wordt uitgevoerd.
Compatibiliteit sinstellingen	Met deze knop krijgt u toegang tot geavanceerde instellingen waarmee u compatibiliteitsproblemen voor een aantal specifieke OpenGL-toepassingen kunt oplossen.
Standaard-waarden	Met deze knop kunt u de standaardwaarden voor OpenGL-instellingen herstellen.

Compatibiliteitsinstellingen voor OpenGL®



Z-bufferdiepte forceren	Hiermee kunt u de diepte van de Z-buffer expliciet instellen. De meeste toepassingen werken het beste wanneer het keuzerondje **Uitgeschakeld** is geselecteerd
Rastermethode Alpha	Wanneer toepassingen zowel rasteren als alphablending gebruiken, kunnen zichtbare beeldfouten optreden. Met deze optie bepaalt u hoe de toepassing beide functies tegelijk verwerkt. In de meeste gevallen wordt deze situatie met **Foutdiffusie** vrij goed verwerkt, maar in een aantal gevallen wordt u aanbevolen**Geordend** te selecteren
Ondersteuning voor KTX-buffergebieduitbreiding	Als u deze functie inschakelt, worden de gewijzigde delen van het scherm snel bijgewerkt. Het activeren van deze functie heeft geen invloed op de meeste toepassingen
Standaard-waarden	Met deze knop kunt u de standaardwaarden voor de compatibiliteitsinstellingen voor OpenGL herstellen.

TV-uit gebruiken

PC-weergave op een TV weergeven

De RADEON™-kaart bevat de voorziening TV-uit. U kunt de kaart tegelijk op een TV en monitor aansluiten. Bovendien kunt u de kaart op een videorecorder aansluiten zodat u de weergave van de monitor kunt opnemen.

TV-weergave is uiterst geschikt voor het spelen van spellen, geven van presentaties, bekijken van films en surfen op het Internet. Met de volgende tips benut u optimaal de voorziening TV-uit.

BELANGRIJKE INFORMATIE
voor Europese gebruikers

Bepaalde PC-monitors in Europa kunnen **niet** samen met TV-weergave worden gebruikt. Wanneer u TV-weergave in Europa inschakelt, wordt de vernieuwingsfrequentie voor de monitor en TV ingesteld op 50Hz. Bepaalde monitors ondersteunen deze vernieuwingsfrequentie mogelijk niet en kunnen worden beschadigd.

- Controleer in de documentatie die met de monitor is meegeleverd of de monitor een vernieuwingsfrequentie van 50 Hz ondersteunt.
  Als de monitor een vernieuwingfrequentie van 50 Hz niet ondersteunt (of als u niet zeker bent), schakelt u de monitor uit voordat u de PC aanzet en de TV als beeldscherm gebruikt.

Raadpleeg voor informatie over het uitschakelen van de TV-weergave **TV-weergave in-/uitschakelen on page 27**.

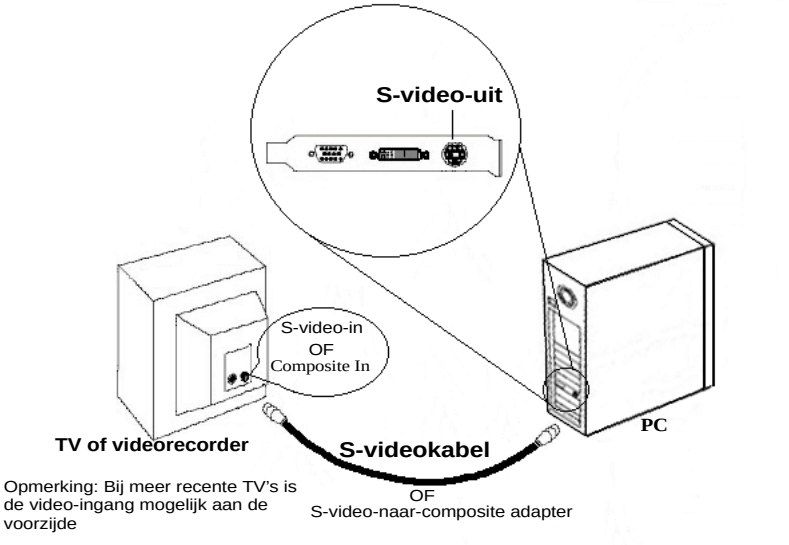
Bepaalde TV's in Europa werken mogelijk met een SCART-aansluiting. Raadpleeg voor informatie over het gebruik van SCART **SCART-connectors gebruiken met Europese TV's on page 27** voordat u probeert de PC op de Europese TV aan te sluiten.

Kaart op TV of videorecorder aansluiten

Als u de RADEON™-kaart op een TV of videorecorder wilt aansluiten, gebruikt u een s-videokabel. De meeste TV's (en videorecorders) hebben een composite ingang, waarvoor u de meegeleverde s-video-naar-composite adapter gebruikt. Als de TV alleen een kabelingang heeft, kunt u de kaart op de TV aansluiten via de videorecorder of een RF-modulator (te koop in de meeste elektronicazaken).

S-Video-uit op een TV of videorecorder aansluiten

1. Schakel de PC en TV (of videorecorder) uit.
2. Zorg ervoor dat de kaart correct is geïnstalleerd volgens de handleiding Aan de slag.
3. Bepaal of de TV (of videorecorder) een aansluiting van het type s-video of composite video heeft.
4. Zoek aan de achterzijde van de PC naar de s-video-uit. Als u een s-videokabel of de meegeleverde adapterkabel gebruikt, sluit u één uiteinde aan op de grafische kaart en het andere uiteinde op de TV (of videorecorder). Raadpleeg de afbeelding voor meer duidelijkheid.
5. Zet de PC en TV (of videorecorder) aan.



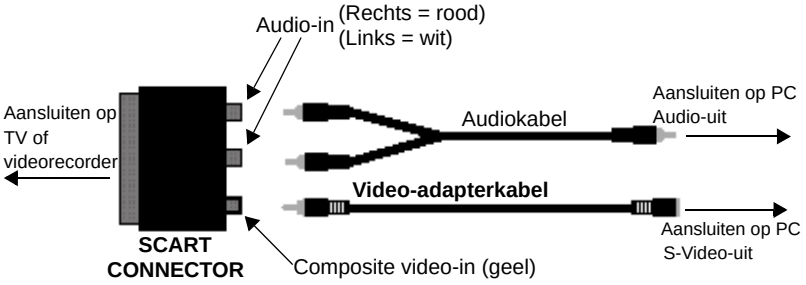
Opmerking: Bij meer recente TV's is de video-ingang mogelijk aan de voorzijde

Windows® starten met ingeschakelde TV-weergave

De TV-weergave is mogelijk vervormd wanneer het oorspronkelijke Windows®-logo wordt weergegeven. Dit is slechts een tijdelijke storing en het scherm wordt binnen een paar seconden hersteld.

Tijdens het opstarten doorloopt de RADEON™-kaart een reeks modusinstellingen en blijft het TV-scherm leeg. Dit proces duurt slechts een paar seconden en helpt de TV-weergave programmeren.

SCART-connectors gebruiken met Europese TV's



De SCART-connector ondersteunt alleen het composite-videoformaat, zodat u de s-video-naar-composite-adapterkabel dient te gebruiken. Bovenstaande afbeelding geeft weer hoe u de PC op een Europese TV aansluit met een SCART-connector. Als de Europese TV een s-video-ingang **ondersteunt**, gebruikt u een s-videokabel (te koop in de meeste elektronicazaken) en niet de SCART-connector.

TV-weergave in-/uitschakelen

1. Open het **Configuratiescherm** van Windows®. Dubbelklik op **Beeldscherm**.
2. Klik op het tabblad **Instellingen** en vervolgens op de knop **Geavanceerd...**.
3. Klik op het tabblad **ATI Weergaves**. Klik op de knop **TV**.

4 Klik op de knop .

5 Klik op **OK** of **Toepassen** om de wijzigingen op te slaan.

TV-uit gebruiken en aanpassen

Klik voor meer informatie over het gebruik van de TV-weergave met de rechtermuisknop op het **ATI-taakbalkpictogram** en wijs **Help** en vervolgens **ATI Televisiescherm** aan.

TV-weergave niet gebruiken

De TV mag niet op de grafische kaart zijn aangesloten wanneer twee analoge monitors zijn aangesloten op de RADEON™-kaart, zelfs als de TV uit staat en niet is ingeschakeld in de software.

Een analoge monitor die is aangesloten op de DVI-I-connector, mag niet zijn aangesloten op de RADEON™-kaart wanneer TV-uit is ingeschakeld. In beide gevallen wordt de RADEON™-kaart overbelast, zodat op alle apparaten een zwak beeld verschijnt.

Monitor versus TV-weergave

Een TV gebruiken voor de PC-weergave is uiterst geschikt voor het spelen van spellen, geven van presentaties, bekijken van films en surfen op het Internet. De weergave op de monitor kan echter wijzigen of samengedrukt lijken, omdat de weergave wordt aangepast aan de afmetingen van de TV. Als u de weergave op de monitor wilt corrigeren, past u met de besturingsknoppen op de monitor de beeldgrootte en -positie aan.

Bepaalde monitors met één frequentie werken mogelijk niet als TV-weergave is ingeschakeld. Als u problemen ondervindt wanneer TV-weergave is ingeschakeld, schakelt u TV-weergave uit om het beeld van de monitor te herstellen.

Monitorweergave aanpassen

Het formaat van de weergave op de monitor is mogelijk kleiner en niet exact gecentreerd wanneer TV-weergave is ingeschakeld. Dit is het gevolg van de wijzigingen die nodig zijn voor een juiste weergave op de TV.

Gebruik de besturingselementen op het tabblad **Aanpassingen** van de pagina **Monitoreigenschappen** (waartoe u toegang krijgt door op de knop **Monitor** op het tabblad **ATI Weergaves** te klikken) alleen om de weergave van de monitor aan te passen. Klik op de knop **TV** om alleen de TV-weergave aan te passen.

Tekst op een TV weergeven

Een TV is oorspronkelijk ontworpen om bewegende en geen stilstaande beelden weer te geven. De grote puntafstand van een TV (wat goed is voor bewegende beelden) veroorzaakt stilstaande beelden, zoals tekst, met een lage kwaliteit.

De kleine tekengrootten die gewoonlijk op het bureaublad van een PC worden gebruikt, worden mogelijk wazig of onduidelijk weergegeven op een TV. U kunt dit verhelpen met behulp van grotere lettertypen.

Grotere lettertypen voor het beeldscherm gebruiken

1. Open het **Configuratiescherm** van Windows®. Dubbelklik op **Beeldscherm**.
2. Klik in Windows® XP op het tabblad **Vormgeving**. Klik in Windows® 98, Windows® Me en Windows® 2000 op het tabblad **Instellingen**, vervolgens op de knop **Geavanceerd...** en tenslotte op het tabblad **Algemeen**. Klik in Windows® NT op het tabblad **Instellingen**.
3. Selecteer in het vak **Tekengrootte** de gewenste grootte voor het lettertype.
4. Klik op **Toepassen**. Klik op **Ja** om de PC opnieuw op te starten wanneer u hierom wordt gevraagd.

Randvervorming beperken

Wanneer u een TV gebruikt voor de PC-weergave, zijn de linker- en rechterrand van het TV-scherm mogelijk vervormd. Dit is afhankelijk van de TV en de PC-toepassing die u uitvoert.

Als u de randvervorming wilt beperken, kunt u het horizontale formaat van de TV-weergave vergroten.

Horizontaal formaat vergroten

1. Open het **Configuratiescherm** van Windows®. Dubbelklik op **Beeldscherm**.
2. Klik op het tabblad **Instellingen** en vervolgens op de knop **Geavanceerd...**.
3. Klik op het tabblad **ATI Weergaves**.
4. Klik op de knop **TV**.
5. Klik op het tabblad **Instellingen**.
6. Klik in de sectie **Schermformaat** naast de horizontale pijlkoppen op de knop **+** om het horizontale formaat van de TV-weergave te vergroten.
7. Klik op **OK** of **Toepassen** om de wijzigingen op te slaan.

U kunt de randvervorming bovendien beperken door het contrast van de TV te vergroten.

Contrast van de TV vergroten

1. Open het **Configuratiescherm** van Windows®. Dubbelklik op **Beeldscherm**.
2. Klik op het tabblad **Instellingen** en vervolgens op de knop **Geavanceerd...**.
3. Klik op het tabblad **ATI Weergaves**.
4. Klik op de knop **TV**.
5. Sleep de schuifregelaar **Contrast** naar rechts om het contrast te vergroten.
6. Klik op **OK** of **Toepassen** om de wijzigingen op te slaan.

Beeldschermconfiguraties wijzigen

Als u de PC op een locatie plaatst waar u alleen met TV-weergave werkt, zorgt u dat de functie TV-weergave is ingeschakeld.

U kunt de beeldschermresolutie instellen tot 1024x768. Hogere resoluties veroorzaken echter een virtueel bureaublad. Als uw enige weergaveapparaat een TV is en een hogere modus is geselecteerd, verdwijnt de weergave van de TV.

Spellen en toepassingen gebruiken

Bepaalde oudere spellen en toepassingen programmeren de RADEON™-kaart mogelijk rechtstreeks, zodat deze met een specifieke weergavemodus worden uitgevoerd. Dit zorgt er mogelijk voor dat de TV-weergave automatisch wordt uitgeschakeld of vervormd (de PC-monitor wordt niet beïnvloed). De TV-weergave wordt hersteld wanneer het spel is afgesloten of u de PC opnieuw opstart.